

Programa de la asignatura DISEÑO GRÁFICO Y ARTEFINAL

Clasificación: Optativa (OP). Cuatrimestral
Licenciatura: Publicidad y Relaciones Públicas
Ciclo / Curso: Segundo / Cuarto y Quinto
Créditos: 1,5 (teoría) y 4,5 (práctica). TOTAL: 6 créditos
Periodicidad: Semanal. 1 hora teórica y 3 horas prácticas

A. OBJETIVOS

1. Objetivos de conocimiento:

El alumno será capaz de:

- Realizar diseños publicitarios impresos a partir de un modelo.
- Lograr conocimientos medios-avanzados en retoque de imágenes (Photoshop) y básicos en imágenes vectoriales (FreeHand), así como su integración con otros programas para el montaje definitivo del producto (QuarkXPress y FreeHand).
- Conseguir autonomía en la toma de decisiones para el diseño de productos impresos adaptados al público y al objetivo comunicativo deseado.
- Tomar conciencia sobre la trascendencia de las rutinas profesionales implicadas en la producción gráfica y su consecuencia en el producto final.
- Conocer y aplicar los requisitos técnicos necesarios para presentar el material publicitario de forma adecuada para su producción profesional (artefinal).

2. Objetivos de competencias propias de la asignatura:

El alumno llegará a:

- Utilizar de modo adecuado herramientas profesionales de diseño gráfico y retoque fotográfico.
- Adquirir conciencia de la necesidad de entregar correctamente los materiales al proceso final de producción.
- Realizar de forma autónoma diseños gráficos con criterios básicos compositivos y funcionales.
- Ser consciente de la necesidad de planificar previamente al diseño, con el fin de prever sus posibles necesidades de adaptación a diferentes soportes y formatos.
- Tener la capacidad suficiente para prever un producto atendiendo a la finalidad del mismo.
- Decidir de forma autónoma y razonada el tipo de producto que se pretende crear a partir de las necesidades y limitaciones empresariales.

B. CONTENIDOS DEL TEMARIO

1. Diseño y composición

- 1.1. Componentes del diseño
- 1.2. Criterios compositivos
- 1.3. Elementos: Posición, forma, dirección, jerarquías y equilibrio

2. Bocetado

- 2.1. Delimitación espacial: mancha y estructura interna
- 2.2. Distribución de elementos
- 2.3 Interpretación e indicación del diseño

3. Color

- 3.1. Concepto y sistemas de representación
- 3.2. Aplicación según soporte
- 3.3. Duotonos, pantones, sólidos y rebajados
- 3.4. Componentes y ajustes

4. Imágenes

- 4.1. Tipos de imágenes
- 4.2. Resolución: Conceptos y requisitos según su aplicación
- 4.3. Sistemas de compresión

5. Tipografía

- 5.1. Elementos de la tipografía
- 5.2. Clasificaciones
- 5.3. Uso: como elemento textual y como elemento gráfico

6. Formatos, pliegos y tipos de papel

- 6.1. Formatos: Teóricos, prensa y normalizados
- 6.2. Pliegos: concepto y uso
- 6.3. Tipos de papel: por gramaje, óptica y uso

7. Soportes

- 7.1. Diseño y adaptación compositiva
- 7.2. Diseño y adaptación técnica

8. Impresión

- 8.1. Sistemas
- 8.2. Proceso

C. BIBLIOGRAFÍA

- AICHER, Otl: *Tipografía*; Campgràfic, Valencia, 2004.
- AMBROSE, Gavia y HARRIS, Paul: *Fundamentos del diseño creativo*; Páramon, Barcelona, 2004.
- BERTOLA, Andrea y GARCÍA-CLAIRAC, Santiago: *El manual de diseño gráfico*; Almuzara, 2005.
- DANGEL, Cheryl: *Diseño Corporativo. Pasos para conseguir el mejor diseño*; Gustavo Gili, Barcelona, 2004.
- COSTA, Joan: *La imagen de marca: un fenómeno social*; Paidós Diseño 02, Barcelona, 2004.
- DALLEY, Terence (coord.): *Guía completa de ilustración y diseño. Técnicas y materiales*; Blume, Madrid, 1981.
- JOHANSSON, Kaj, LUNDBERG, Peter y RYBERG, Robert: *Manual de producción gráfica. Recetas*; Gustavo Gili, Barcelona, 2004.
- LACEY, Joel: *Guía completa de imagen digital*; Blume, Barcelona, 2004.
- LUIDL, Philipp: *Tipografía básica*; Campgràfic, Valencia, 2004.
- LYNN, John: *Cómo preparar diseños para la imprenta*; Gustavo Gili, Barcelona, 1994.
- ROYO, Javier: *Diseño Digital*; Paidós Diseño 03, Barcelona, 2004.
- ROYO, Javier: *Diseñar Hoy*; Paidós Diseño 03, Barcelona, 2004.
- SILVER, Lisa: *Diseño de logotipos. Pasos para conseguir el mejor diseño*; Gustavo Gili, Barcelona, 2001.
- SAMARA, Timothy: *Diseñar con y sin retícula*; Gustavo Gili, Barcelona, 2004.
- SAMARA, Timothy: *Los elementos del diseño: Manual de estilo para diseñadores gráficos*; Gustavo Gili, Barcelona, 2008.
- SWANN, Alan: *Cómo diseñar con retículas*; Gustavo Gili, Barcelona, 1990.

D. SISTEMA DE EVALUACIÓN

1. Exámenes

Se realiza un examen práctico y un examen teórico, con los siguientes requisitos y especificaciones:

- Imprescindible aprobar cada una de las 2 partes: Teoría y Práctica.
- Nota mínima en cada parte: 5.

2. Prácticas y trabajos

Durante el curso se realizan ejercicios, tanto en las clases prácticas como en las teóricas. Ningún ejercicio es obligatorio:

- Las prácticas realizadas durante el curso redondean la calificación final de la asignatura (una vez aprobados los respectivos exámenes).
- Para las clases prácticas se realizará un proyecto que también ayudará a redondear dicha nota final.
- En ningún caso este redondeo supondrá un valor por encima de 0,5 puntos en la media final (teoría+práctica) de la asignatura y se aplica únicamente a los alumnos aprobados.

No obstante, se recomienda la realización de las prácticas (ya que están programadas para un aprendizaje progresivo) y el proyecto final (pues afianza los conocimientos adquiridos).

3. Ponderación

El peso que se asigna a cada parte es: 25% Teoría y 75% Práctica.